

**PERANCANGAN KOMIK
HUMOR TENTANG MADURA**

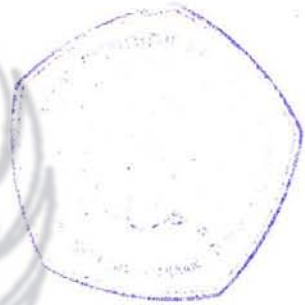
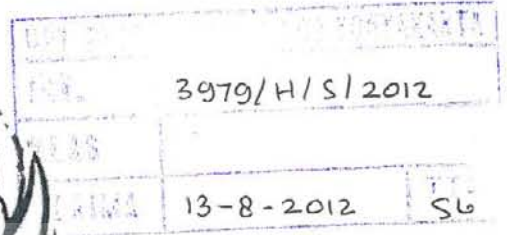


KARYA DESAIN

Oleh:
Hasbi Mubarak
NIM. 051 1483 024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKUTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

PERANCANGAN KOMIK HUMOR TENTANG MADURA



KARYA DESAIN

Oleh:
Hasbi Mubarok
NIM. 051 1483 024



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKUTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012

PERANCANGAN KOMIK HUMOR TENTANG MADURA



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Hasbi Mubarak
NIM: 051 1483 024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2012

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK HUMOR TENTANG MADURA, diajukan oleh Hasbi Mubarak, NIM: 0511483024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 juli 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Cognate


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

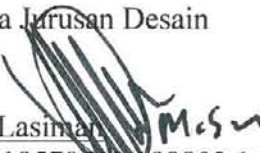
NIP. 19650622 199203 1 003

KPS. Desain Komunikasi Visual


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.


NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain


Drs. Lasiman

NIP. 19570513 198803 1 001


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suasthiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasbi Mubarok

NIM : 051 1483 024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa tugas akhir desain yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK HUMOR TENTANG MADURA

benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Yogyakarta, 10 Juli 2012

Hasbi Mubarok
0511483023

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	xi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Batasan Masalah.....	5
G. Metode Perancangan.....	6
1. Data Awal (Yang Dibutuhkan).....	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	7
3. Instrument /Alat.....	7
4. Metode Analisis Data.....	7
H. Sistematika perancangan.....	10

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	11
1. Tinjauan tentang Madura.....	11
1. Letak dan Keadaan Alam.....	11

2. Penduduk dan Mata Pencarian.....	13
3. Pola Pemukiman.....	14
4. Stratifikasi Sosial dan Tingkatan Bahasa.....	16
5. Sistem Kekerabatan.....	19
6. Ragam Budaya Masyarakat Madura.....	20
2. Tinjauan tentang Komik.....	22
1. Pengertian Komik.....	22
2. Sejarah Komik.....	24
3. Perkembangan Komik Dunia.....	26
4. Perkembangan Komik Indonesia.....	42
5. Jenis-jenis Komik.....	52
6. Elemen-elemen Komik.....	55
7. Sistematika Pembuatan Komik.....	58
3. Tinjauan tentang Humor.....	58
a. Pengertian Humor.....	58
b. Teori-teori Humor.....	62
c. Bentuk dan Jenis Humor.....	67
B. Analisis.....	77
1. Analisis Data.....	77
2. Analisis Media.....	77
a. <i>Strength</i> (Kekuatan).....	77
b. <i>Weakness</i> (kelemahan).....	78
c. <i>Opportunity</i> (Kesempatan).....	78
d. <i>Threat</i> (Ancaman).....	78

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan.....	79
1. Deskripsi Tema.....	79

2. Sinopsis Cerita.....	79
3. Storyline.....	85
4. Deskripsi Arah bentuk.....	115
B. Strategi Kreatif.....	119
1. Target Audience.....	119
2. Isi Pesan.....	119
C. Konsep Kreatif.....	120
1. Deskripsi Cerita.....	120
2. Deskripsi Gambar/ Penyajian Ilustrasi.....	120
D. Konsep Media.....	124
1. Tujuan Media.....	124
2. Strategi Media.....	124
3. Program Media.....	125
4. Biaya Media.....	125

BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Data Visual.....	128
1. Data Visual Pakaian dan Aksesoris.....	129
2. Data Visual Arsitektur.....	131
3. Data Visual Setting.....	132
B. Studi Visual.....	134
1. Studi Gaya Ilustrasi dan Goresan.....	134
2. Studi Tipografi dan Warna.....	138
3. Studi Karakter Tokoh.....	149
C. Desain Cover.....	158
1. Rough Lay Out Cover.....	158
2. Final Desain Cover.....	159
D. Lay Out Halaman dan Sketsa Komik Halaman Isi.....	160

E. Rancangan Final Komik.....	166
F. Media Pendukung.....	192
1. Rouht Lay Out.....	193
2. Final Desain.....	198

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	202
B. Saran.....	202

DAFTAR PUSTAKA.....	204
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	205
----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Peta Pulau Madura.....	11
Gambar 2: Karapan Sapi.....	21
Gambar 3: 'Harlot Progress', plate 1 karya William Hogarth.....	26
Gambar 4: Histoire de M. Vieux Bois karya Rudolphe Töpffer.....	28
Gambar 5: komik "The Adventures of Tintin" karya Herge.....	28
Gambar 6: komik "Monika".....	30
Gambar 7: komik "The Great Ants".....	30
Gambar 8: kumik The Family Upstairs karya George Herriman.....	31
Gambar 9: komik "Flash Gordon" karya Alex Raymond.....	32
Gambar 10: karakter Superman karya Jerry Siegel dan Joe Suster.....	33
Gambar 11: Komik "Sin City" karya Frank Miller.....	34
Gambar 12: Komik "Umbrella Academy".....	34
Gambar 13: Astro Boy karya Osamu Tezuka.....	36
Gambar 14: komik "Vagabond" karya Inoue Takehiko.....	37
Gambar 15: komik "Naruto" karya Masashi Kishimoto.....	37
Gambar 16: Karakter dalam komik Old Master Q karya Alfonso Wong.....	39
Gambar 17: komik "Impeccable Twin" karya Kho Lung.....	40
Gambar 18: Relief yang terdapat di candi Borobudur.....	43
Gambar 19: Komik "Put On" karya Kho Wang Gie.....	44
Gambar 20: Komik "Sri Asih" karya R.A. Kosasih.....	45
Gambar 21: Komik "Raden Palasara" karya Johnlo.....	46
Gambar 22: Pakaian adat khas Madura.....	129
Gambar 23: Pakaian sehari-hari masyarakat Madura.....	130
Gambar 24: Bentuk arsitektur khas Madura.....	131
Gambar 25: Setting yang akan digunakan dalam komik.....	133

Gambar 26: Komik “Bul dan Bill” karya Roba.....	135
Gambar 27: Komik “Asterx and Obelix” karya Uderzo.....	136
Gambar 28: Novel Grafis “Palestine” karya Joe Sacco.....	137
Gambar 29: Data visual pakaian adat Madura.....	149
Gambar 30: Karakter Brudin dan ekspresi wajah.....	149
Gambar 31: Data visual pakaian wanita Madura.....	150
Gambar 32: Karakter Saropah dan ekspresi wajah.....	150
Gambar 33: Data visual pakaian masyarakat Madura.....	151
Gambar 34: Karakter Cak Kowi dan ekspresi wajah.....	151
Gambar 35: Data visual pakaian pegawai negeri.....	152
Gambar 36: Karakter Pak Camat dan ekspresi wajah.....	152
Gambar 37: Data visual pakaian hansip.....	153
Gambar 38: Karakter Mat Ali dan ekspresi wajah.....	153
Gambar 38: Data visual pakaian polisi.....	154
Gambar 39: Karakter Sutikno dan ekspresi wajah.....	154
Gambar 40: Data visual pakaian anak sekolah dasar.....	155
Gambar 41: Karakter Kacong dan ekspresi wajah.....	155
Gambar 42: Data visual pakaian guru.....	156
Gambar 43: Karakter Susilo dan ekspresi wajah.....	156
Gambar 44: Data visual dukun.....	157
Gambar 45: Karakter dukun dan ekspresi wajah.....	157
Gambar 46: Rought Lay Out Cover.....	158
Gambar 47: Final Design Cover.....	159
Gambar 48: Final Design Cover bagian depan.....	159
Gambar 49: Final Design Cover bagian belakang.....	159
Gambar 50: Rought lay out halaman komik.....	166
Gambar 51: Final design halaman komik.....	192
Gambar 52: Rought lay out standing banner.....	193

Gambar 53: Rought lay out poster.....194

Gambar 54: Rought lay out spanduk.....195

Gambar 55: Rought lay out pin.....195

Gambar 56: Rought lay out t-shirt.....196

Gambar 57: Rought lay out pembatas buku.....196

Gambar 58: Final design standing banner.....197

Gambar 59: Final design poster.....198

Gambar 60: Final design spanduk.....198

Gambar 61: Final design pin.....199

Gambar 62: Final design t-shirt.....199

Gambar 63: Final design pembatas buku.....200



KATA PENGANTAR

Segala Puji, Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam Yang Maha Menguasai Keindahan beserta RasulNya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai langkah yang harus ditempuh untuk mencapai gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Seni Rupa Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Kepala Jurusan Desain Drs. Lasiman, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Drs. Hartono Karnadi, M.sn, Drs. Asnar Zacky dan Indiria Maharsi, M.Sn selaku pembimbing I dan II yang tak pernah lelah meluangkan waktunya untuk selalu memberikan arahan yang positif, serta segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia yang telah melapangkan wawasan melalui pintu ilmu yang tak pernah tertutup.

Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tuaku yang senantiasa mendidikku dengan kesabaran dan cinta kasih yang sempurna. Kakakku Nurur Rahmah dan adikku Alfian Fannani, terima kasih atas suntikan semangatnya. Zeenitha Listyan atas cahaya yang mampu membebaskanku dari gulita tak bernama. Seluruh teman-temanku yang selalu mendukung dalam segala hal.

Akhirnya harapan dan doa senantiasa terpanjatkan semoga Tuhan melimpahkan Kasih dan Ridlo-Nya yang tak terbatas atas kerja keras yang tak pernah usai, dan semoga Tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kepentingan semua pihak.

Yogyakarta, 23 Juni 2012

Hasbi Mubarak

ABSTRAK

Hasbi Mubarak

Perancangan Komik Humor tentang Madura

Selama ini masyarakat suku Madura dipandang sebagai suku yang sangat dekat dengan kekerasan, bertemperamen tinggi, mudah tersinggung, kurang bersahabat dengan suku lain, pandai berkelit dan berbagai perangai negatif lainnya. Padahal sebenarnya tidak semua masyarakat Madura berperilaku negatif seperti citra yang selama ini dikenal oleh masyarakat umum. Ada juga berbagai perilaku positif yang patut menjadi teladan dan diapresiasi oleh masyarakat umum. Masyarakat Madura juga memiliki keragaman budaya yang luhur, hal tersebut tercermin dalam berbagai aspek seperti bahasa, pola pemukiman, stratifikasi sosial, ritual khusus dan berbagai aspek lainnya.

Atas dasar itulah maka perlu kiranya pandangan-pandangan negatif masyarakat umum tentang suku Madura sedikit demi sedikit mulai diseimbangkan dengan cara memberikan alternatif sudut pandang baru yang bernilai positif kepada masyarakat umum agar kerukunan antar suku tetap dapat terjalin dengan baik.

Humor merupakan salah satu wacana hiburan yang sangat akrab dengan kehidupan masyarakat, termasuk masyarakat Madura sendiri. Namun hal ini kurang disadari oleh masyarakat umum karena keberadaan humor Madura yang khas memang masih sangat jarang diekspos. Komik juga merupakan salah satu media hiburan yang tidak kalah akrab di kalangan masyarakat. Perkawinan antara humor dan komik dapat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan stigma-stigma negatif tentang masyarakat Madura. Pemilihan komik sebagai media penyampai informasi adalah karena komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata, namun dapat juga disisipi hal-hal edukatif. Lagi pula selama ini masih belum banyak komik-komik yang berlatar belakang masyarakat Madura.

Komik humor tentang Madura yang telah dirancang dengan memperhatikan berbagai elemen-elemen komik dan kekuatan cerita yang digarap dengan penuh totalitas diharapkan mampu menjadi sebuah solusi untuk mengikis berbagai stigma negatif yang terlanjur melekat di benak masyarakat sehingga komunikasi lintas etnis dapat terjalin dan terpelihara dengan sebaik baiknya.

Kata kunci: *Madura, Cerita Humor, Komik*

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Melintasi selat antara pelabuhan Tanjung Perak dan pelabuhan Kamal, maka akan sampai di pulau yang mempunyai keunikan tersendiri. Pulau yang terdiri dari empat kabupaten dengan wilayah yang luas itu, menyimpan potensi wisata yang bahkan belum banyak terjamah oleh tangan manusia. Sehingga tak heran bila pulau ini tertinggal jauh dengan pulau-pulau di dekatnya yang memiliki beragam wisata unggulan. Kendati saat ini telah dibangun sebuah jembatan yang menghubungkan antara pulau Madura dan pulau Jawa namun kemajuan sebuah peradaban memang tidak bisa dibangun dalam sekejap mata sehingga sampai saat ini pulau Madura masih termasuk pulau yang tertinggal dalam berbagai hal. Pulau Madura terdiri dari empat kabupaten yaitu kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan dan Sumenep dengan luas berkisar 160 km. Populasi pulau Madura mendekati 2,3 juta jiwa, yang kebanyakan bekerja sebagai petani atau nelayan. Meskipun pulau ini bagian dari propinsi Jawa Timur, namun dipisahkan oleh suku yang berbeda. Oleh karena itu mereka mempunyai bahasa dan budaya sendiri.

Sejenak ketika menginjakkan kaki di pulau yang terkenal dengan penghasil garam ini akan terasa panas, tandus dan kering. Citra akan penduduknya yang memiliki temperamen tinggi seakan melengkapi kesan tersebut. Sungguh suasana yang tidak nyaman sama sekali untuk berada lebih lama lagi di pulau ini. Masyarakat Madura memang terkenal dengan gaya bicaranya yang blak-blakan serta sifatnya yang keras dan mudah tersinggung,

Upaya orang-orang Madura menghapus *stereotype* negatif yang sudah terlanjur melekat di benak banyak orang, seperti berjuang dalam sepi karena rendahnya dukungan masyarakat pendukungnya. Padahal sebenarnya tidak

semua masyarakat Madura memiliki sifat keras kepala, mudah tersinggung, pandai berkelit dan berbagai sifat negatif lainnya. Tetapi mereka juga dikenal disiplin dan rajin bekerja. Untuk naik haji, orang Madura sekalipun miskin biasanya masih sempat menyisihkan sedikit penghasilannya untuk simpanan naik haji. Selain itu orang Madura dikenal mempunyai tradisi Islam yang kuat. Bahkan di ujung pulau Madura yaitu Sumenep terdapat Keraton Sumenep yang masih terpelihara dengan baik. Penduduknya bertutur kata halus dan lembut tak seperti citra negatif yang terlanjur melekat di kalangan masyarakat umum tentang masyarakat Madura kebanyakan.

Masyarakat Madura juga dikenal mampu beradaptasi dan memiliki toleransi tinggi terhadap perubahan. Orang-orang Madura dikenal ulet. Harga diri, juga paling penting dalam kehidupan orang Madura, mereka memiliki sebuah peribahasa "*Lebbi Bagus Pote Tollang, atembang Pote Mata*". Artinya, lebih baik mati (putih tulang) daripada malu (putih mata).

Image negatif masyarakat umum tentang suku Madura menjadi kegelisahan tersendiri bagi penulis. Oleh karena itulah maka perlu kiranya penulis berusaha untuk perlahan-lahan memperbaiki kesan-kesan *minus* tersebut dengan cara merancang komik humor yang menggambarkan sisi lain dari masyarakat Madura agar masyarakat umum tidak terjebak pada stigma-stigma negatif dalam menggambarkan sifat orang-orang Madura. Pemilihan komik sebagai media penyampai informasi adalah karena komik dirasa sangat akrab dengan kehidupan masyarakat mulai anak-anak, remaja, bahkan orang yang sudah dewasa pun kadang masih menyempatkan waktu luangnya untuk sekedar menyegarkan otak dan pikirannya dengan membaca komik. Lagi pula selama ini masih belum banyak komik-komik yang berlatar belakang masyarakat Madura.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan komik humor tentang madura ini adalah sebagai berikut :

1. Perlunya masyarakat umum dan masyarakat Madura menjalin komunikasi yang positif agar kerukunan antar suku dapat terjalin dan tetap terpelihara dengan baik.
2. Banyak hal-hal lucu dalam keseharian orang Madura yang akan sangat menarik jika diangkat dalam bentuk komik humor yang dapat berfungsi menjadi sebuah alternatif bacaan yang menghibur.
3. Perlunya perlahan-lahan memperbaiki pandangan masyarakat umum tentang citra negatif masyarakat Madura.
4. Buku komik yang mengangkat tema-tema tentang Madura sangat langka, sehingga perlu kiranya dirancang sebuah komik yang berlatar belakang tentang Madura.

C. Rumusan masalah

Bagaimana merancang komik humor yang menceritakan kelucuan-kelucuan masyarakat Madura dari sisi positif dan negatifnya secara karikatural dan komunikatif sehingga masyarakat umum berangsur-angsur dapat mengubah stigma-stigma negatif mereka tentang masyarakat madura ?

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah komik humor yang bersifat karikatural, dan komunikatif yang sesuai dengan target audience. Dengan adanya komik ini tentunya akan menjadi informasi yang seluas-luasnya kepada masyarakat untuk mengetahui sisi lain dari masyarakat Madura.

Selain itu perancangan ini juga bertujuan untuk mempererat hubungan komunikasi antara masyarakat umum dengan masyarakat Madura yang selama ini citra suku Madura dikenal berwatak keras, mudah tersinggung, pandai berkelit dan kurang bersahabat dengan suku lain. Sehingga dengan adanya perancangan komik humor diharapkan akan terjalin komunikasi yang lebih baik antara masyarakat umum dan masyarakat Madura. Adanya komunikasi yang terjalin lebih baik antara keduanya dapat berangsur-angsur mengubah pandangan-pandangan negatif masyarakat umum tentang masyarakat Madura.

E. Manfaat Perancangan

Dalam perancangan komik humor tentang Madura ini diharapkan membawa manfaat diantaranya:

1. Manfaat bagi masyarakat umum:
 - Untuk memberikan gambaran yang berbeda tentang perilaku, kebiasaan, dan budaya masyarakat Madura sehingga masyarakat umum lebih memahami karakteristik masyarakat Madura dan secara perlahan-lahan mampu mengubah *stereotype* negatif mereka tentang masyarakat Madura.
2. Manfaat bagi masyarakat Madura:
 - Untuk menjalin hubungan komunikasi yang lebih baik dengan suku lain di seluruh Indonesia
 - dapat menjadi cermin diri bagi masyarakat Madura sehingga sedikit demi sedikit mampu memperbaiki perilaku-prilaku yang dinilai negatif oleh masyarakat umum.

3. Manfaat bagi DKV:

- Untuk memperdalam pengetahuan di bidang komik yang divisualkan secara karikatural tentang suku tertentu yang dalam hal ini adalah suku Madura.
- Untuk lebih memperdalam ilmu Desain Komunikasi Visual selama kuliah dan mengaplikasikannya dalam sebuah proyek studi Tugas Akhir mengenai perancangan komik yang di dalamnya terdapat berbagai aspek misalnya studi karakter, atribut dan unsur-unsur lain yang terdapat dalam perancangan komik.

4. Manfaat Pribadi:

- Menerapkan dan mengaplikasikan beberapa teori tentang komik yang selama ini telah didapat dari kampus dan studi pustaka sesuai dengan kaidah ilmu pengetahuan serta mengembangkannya.

5. Manfaat bagi dunia ilustrasi Indonesia:

- Untuk memberikan sumbangsih berupa buku komik tentang keanekaragaman suku dan budaya Indonesia yang dalam hal ini adalah suku Madura.

F. Batasan Masalah

Perancangan ini berupa buku komik humor karikatural yang didalamnya memuat kelucuan-kelucuan seputar kehidupan masyarakat Madura dari sudut pandang masyarakat umum dan dari pihak masyarakat Madura sendiri.

II. KEPUSTAKAAN

a. Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan Tugas akhir ini, penulis mengambil beberapa referensi yaitu buku "*Humor Madura untuk penyegar jiwa*" yang

dikarang Oleh H. Musa, MBA dan buku “*Folklore Madura*” karya Emha Ainun Nadjib.

Dalam buku tersebut bisa diambil contoh-contoh humor yang berkaitan dengan orang Madura.

b. Landasan Teori

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang, binatang, tumbuhan ataupun suatu objek benda mati). Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Atau ada juga yang berpendapat, komik adalah dunia tutur kata, suatu rangkaian gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah.

Banyak jenis istilah komik, ada yang menyebutnya sebagai Cergam (Cerita bergambar), Gamcer (Gambar bercerita), dan dalam bidang akademik komik dikenal dengan istilah *Sequential Art*. Di negara Jepang komik dikenal sebagai Manga, lain halnya di China yang dikenal dengan istilah Manhwa, sedangkan di Korea orang-orang menyebutnya Manhwa.

G. Metode Perancangan

1. Data Awal (Yang Dibutuhkan)

Data awal yang dibutuhkan dalam pembuatan komik ini berupa data verbal yang bisa didapatkan dari buku-buku, koran, internet ataupun melalui cerita-cerita yang beredar di masyarakat umum yang berhubungan dengan orang Madura.

2. Metode Pengumpulan Data

Sebagai langkah awal dalam perancangan ini nantinya penulis akan mengumpulkan data secukupnya mengenai humor yang berkaitan dengan masyarakat Madura melalui observasi lapangan baik itu langsung melalui wawancara maupun melalui referensi dari media cetak dan elektronik.

3. Instrument /Alat

Alat yang digunakan dalam perancangan ini adalah alat gambar manual dan unit komputer sebagai salah satu lini alat utama pembuatan komik, serta kamera untuk mengambil gambar dan mendokumentasikan data visual.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menganalisis mengenai metode SWOT (*Strength-Weakness-Opportunities-Threatness*). Metode tersebut digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan yang dimiliki dan juga untuk menggali lebih jauh kesempatan dan ancaman yang mungkin terjadi.

F. Sistematika Penulisan

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis mencoba mendeskripsikan alur penulisan dalam memecahkan masalah pada perancangan komik humor Madura.

Berikut tahapan-tahapan penulisannya:

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan masalah
- D. Tujuan Perancangan

- E. Manfaat Perancangan
- F. Batasan Masalah
- G. Metode Perancangan
 - 1. Data Awal (Yang Dibutuhkan)
 - 2. Metode Pengumpulan Data
 - 3. Instrument /Alat
 - 4. Metode Analisis Data
- H. Sistematika penulisan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Tinjauan tentang Madura
 - a. Letak dan Keadaan Alam
 - b. Penduduk dan Mata Pencarian
 - c. Pola Pemukiman
 - d. Stratifikasi Sosial dan Tingkatan Bahasa
 - e. Sistem Kekerabatan
 - f. Ragam Budaya Masyarakat Madura
 - 2. Tinjauan tentang Komik
 - a. Pengertian Komik
 - b. Sejarah Komik
 - c. Perkembangan Komik Dunia
 - d. Perkembangan Komik Indonesia
 - e. Jenis-jenis Komik
 - f. Elemen-elemen Komik
 - g. Sistematika Pembuatan Komik
 - 3. Tinjauan tentang Humor
 - a. Pengertian Humor
 - b. Teori-teori Humor

c. Bentuk dan Jenis Humor

B. Analisis

1. Analisis Data
2. Analisis Media
 - a. Strength (Kekuatan)
 - b. Weakness (kelemahan)
 - c. Opportunity (Kesempatan)
 - d. Threat (Ancaman)

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

1. Deskripsi Tema
2. Sinopsis Cerita
3. Storyline
4. Deskripsi Arah bentuk

B. Strategi Kreatif

1. Target Audience
2. Isi Pesan

C. Konsep Kreatif


1. Deskripsi Cerita
2. Deskripsi Gambar/ Penyajian Ilustrasi

D. Konsep Media

1. Tujuan Media
2. Strategi Media
3. Program Media
4. Biaya Media

BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Data Visual

1. Data Visual Pakaian dan Aksesoris
 2. Data Visual Arsitektur
 3. Data Visual Setting
- B. Studi Visual
1. Studi Gaya Ilustrasi dan Goresan
 2. Studi Tipografi dan Warna
 3. Studi Karakter Tokoh
- C. Desain Cover
1. Rough Lay Out Cover
 2. Final Desain Cover
- D. Lay Out Halaman dan Sketsa Komik Halaman Isi
- E. Rancangan Final Komik
- F. Media Pendukung
1. Rough Lay Out
 2. Final Desain
- 

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Skematika Perancangan

